USS12326

USS12326

PERSÖNLICHES COMPUTERLOGBUCH FÄHNRICH SOVOK

USS12326 USS12326

USS12326

USS12326





567

INHALT

DECODIERTES KOMMUNIQUÉ DES STERNENFLOTTEN-KOMMANDOS

BETREFF: 33.34.7778.666

Empfänger: Fähnrich Sovok

Absender: Admiral Mali Najelis

Fähnrich,

herzlichen Glückwunsch zum Abschluss vom Sternenflotten-Kommando. Mit Ihrem Examensergebnis konnten Sie sich im obersten Hundertstel der Zulu-Klasse Ihres Jahrgangs platzieren.

Aufgrund Ihrer hervorragenden Leistungen in den vier Jahren an der Akademie ist das Sternenflotten-Kommando überzeugt, dass Sie einen ausgezeichneten Offizier an Bord einer neuen Raumstation, dem Außenposten 40 abgeben werden.

Der Außenposten 40 wurde errichtet, um ein für die Föderation wichtiges Gebiet namens Briar Patch zu schützen. Der Planet der Ba'ku, der im Briar Patch liegt, wurde zum Protektorat der Föderation erklärt. Sobald Sie beim Außenposten 40 angekommen sind, wird Sie der Stations-Kommandant Ellik in Ihre Aufgaben einweisen.

Melden Sie sich zur Sternzeit 52759.6, auf der Sternenbasis 23, von wo aus Sie sofort zum Außenposten 40 gebracht werden.

Die Sternenflotte vertraut darauf, dass Sie die Traditionen und Prinzipien der Föderation, die Ihnen auf der Akademie nahegelegt wurden, aufrecht erhalten.

Flottenadmiral Mali Najelis

Sternenflotten-Kommando, San Francisco, Erde

Korrespondenz-Kontakt: StarTrek@activision.de



PERSÖNLICHES COMPUTERLOGBUCH FÄHNRICH SOVOK

STERNZEIT 52759.9

Der vierzehnstündige Shuttleflug gibt mir genug Zeit, über meinen ersten Auftrag nachzudenken. Ich bin auf dem Weg zum Außenposten 40, einer neuen Raumstation, die sich in einem entfernten Winkel des Föderationsgebiets namens Briar Patch befindet.

Meine Klassenkameraden auf der Akademie haben mich vor dem Briar Patch gewarnt. Angeblich ist es ein turbulentes Gebiet voller kollabierender Nebel und Gaswolken. Manche sagen, die metaphasische Strahlung im Briar Patch sei gefährlich, die anderen behaupten, sie habe seltsame physiologische Auswirkungen. Aber das sind Gerüchte. Tatsache ist, dass der Außenposten 40 errichtet wurde, um einen Planeten zu schützen, der im Briar Patch liegt, aber ich habe noch nicht das Geringste über diesen Planeten herausfinden können.

Während der Reisevorbereitungen habe ich mir den Aufbau von Außenposten 40 angesehen. Auch wenn er im Vergleich zu einer Sternenbasis relativ klein ist, ist der Außenposten ein sich autarkes System, das mehr als zweihundert Crewmitglieder versorgen kann. Ich habe auch erfahren, dass der Außenposten 40 über zwei neue Holodecks verfügt. Es sieht also so aus, als könnte ich meine Trainingsprogramme fortsetzen. Vielleicht beherrsche ich dann eines Tages den Nackengriff. Aber eines tue ich nach dieser langen Reise sicher – ich werde zur Entspannung das vulkanische Meditationsprogramm starten.

Ich denke, dieser Auftrag ist eine ausgezeichnete Gelegenheit für mich, einige Dinge zu lernen, die ich auf der Akademie nicht lernen konnte. Hoffentlich hilft mir die Erfahrung, die ich auf dem Außenposten 40 sammle, eine Stelle auf einem Raumschiff zu bekommen. Zumindest eines Tages ...

INSTALLATION DES SPIELS

MINIMUM-SYSTEMANFORDERUNGEN

Die Minimum-Systemanforderungen finden Sie in der Hilfe-Datei, die auf der CD von *Star Trek: Der Aufstand* enthalten ist.

INSTALLATIONSANLEITUNG

- Legen Sie die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk.
- Ist die Funktion AutoPlay aktiviert, erscheint der Titelbildschirm.
- Wenn dieser Bildschirm erscheint, klicken Sie auf **Installieren.**
- Um zur Online-Hilfe zu gelangen, klicken Sie auf **Hilfe**. Wenn Sie an den Credits, Previews oder Extras interessiert sind, klicken Sie auf **Mehr**.

  Hinweis: Sie können jederzeit zum Titelbildschirm zurückkehren, ohne dass dies Auswirkungen auf das installierte Spiel hat.

PROBLEMBEHEBUNG

AUTOPLAY

Erscheint der *Star Trek: Der Aufstand*-Titelbildschirm nicht automatisch, versuchen Sie bitte, die folgenden Schritte durchzuführen:

1. Klicken Sie doppelt auf das Icon **Arbeitsplatz** (oder betätigen Sie die rechte Maustaste und wählen dann die Option **Öffnen**).
2. Wählen Sie die Option **Aktualisieren**, die Sie im Menü **Ansicht** finden.
3. Klicken Sie im Fenster doppelt auf das *Star Trek: Der Aufstand*-CD-Icon (oder betätigen Sie die rechte Maustaste und wählen dann die Option **AutoPlay**).
4. Erscheint der *Star Trek: Der Aufstand*-Titelbildschirm, klicken Sie auf den Button **Installieren**.

Wenn die CD nicht automatisch startet, gehen Sie wie folgt vor:

1. Überprüfen Sie, ob die CD-Oberfläche frei von Staub und Kratzern ist und die CD korrekt in das CD-ROM-Laufwerk eingelegt wurde.
2. Achten Sie darauf, dass Ihr CD-ROM-Treiber für den Gebrauch mit Windows95/98 optimiert ist. Hierzu ...
   a. Öffnen Sie die Windows95/98-Systemsteuerung und klicken doppelt auf das **System**-Icon.
   b. Wählen Sie die Registerkarte **Leistungsmerkmale**. Sollten Ihre Hardware-Treiber nicht für den Einsatz mit Windows95/98 optimiert sein, werden sie hier mit einer kurzen Problembeschreibung aufgeführt. Sie können der Auflistung ebenfalls Hinweise zur Fehlerbehebung entnehmen.

3. Die Funktion AutoPlay von Windows 95/98 ist eventuell nicht aktiviert. Um das zu überprüfen, gehen Sie bitte wie folgt vor:
    a. Öffnen Sie die Windows 95/98-Systemsteuerung und doppelklicken Sie auf das **System**-Icon.
    b. Klicken Sie auf **Geräte-Manager**. Klicken Sie auf das Pluszeichen neben CD-ROM, wählen Sie Ihr CD-ROM-Laufwerk und gehen auf Eigenschaften.
    c. Klicken Sie auf **Einstellungen**. Machen Sie ein Häkchen vor **Automatische Benachrichtigung beim Wechsel** und klicken auf OK.
4. Wenn das Autoplay noch immer nicht funktioniert, versuchen Sie bitte folgendes:
    a. Doppelklicken Sie auf Setup.exe im Hauptverzeichnis der CD oder
    b. Gehen Sie in der Startleiste auf Ausführen und geben Sie D:\Setup.exe ein (wobei "D:" hier für den Laufwerksbuchstaben Ihres CD-ROM-Laufwerks steht).

DIRECTX 7

Bei der Installation von *Star Trek: Der Aufstand* wird automatisch überprüft, ob Microsoft DirectX auf Ihrem Computer installiert werden muss. Ist dies der Fall, wird das Installationsprogramm von Microsoft DirectX die entsprechenden Dateien auf Ihrem Rechner installieren. Weitere Informationen finden Sie in der technischen Online-Hilfedatei zu *Star Trek: Der Aufstand*.

Frage: Was ist DirectX und wieso benötige ich es?

Antwort: Microsofts DirectX 7 ist ein API-Set (Anwendungs-Programmierungs-Interface), das die Geschwindigkeit von Spielen unter Windows 95/98 erhöht. Mit DirectX 7 hat ein Programm direkten Zugriff auf die Hardware, wodurch verbesserte Grafik-, Sound-und 3D-Darstellung und eine Unterstützung von Spielesteuerungen für Spiele ermöglicht werden.

Frage: Wenn ich bei der Installation des Spiels DirectX 7 nicht mitinstalliere, kann ich das später nachholen?

Antwort: Ja. In diesem Fall müssen Sie es manuell installieren. Gehen Sie hierzu wie folgt vor:

1. Legen Sie die CD-ROM in Ihr Laufwerk und verlassen Sie den Titelbildschirm.
2. Doppelklicken Sie auf **Arbeitsplatz**.
3. Klicken Sie rechts auf Ihr CD-ROM-Laufwerk und wählen **DirectX installieren**.
4. Folgen Sie dem Installationsvorgang. Um die Installation von DirectX abzuschließen, muss Ihr Computer neu gestartet werden, damit die neuen Treiber wirksam werden.

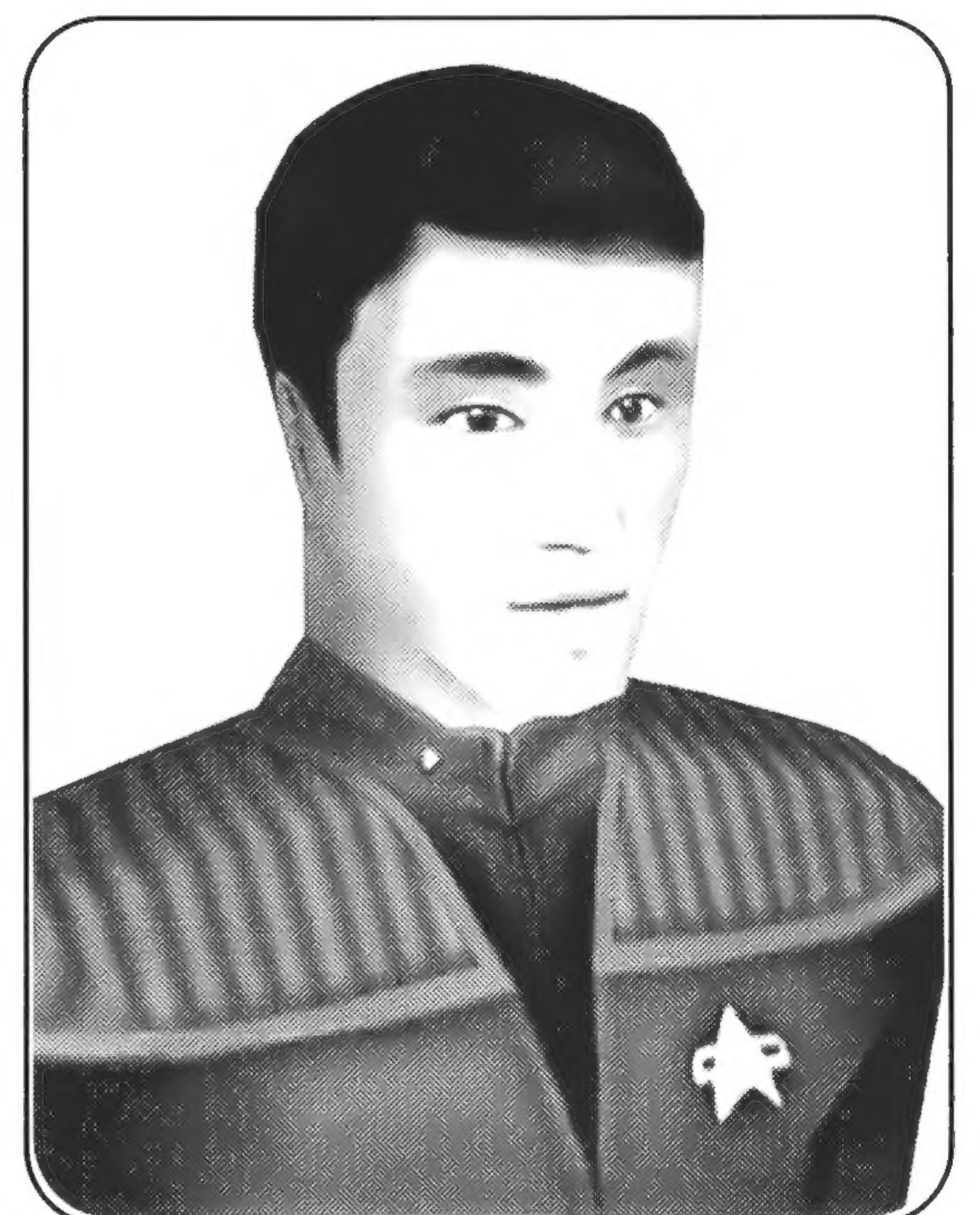
Frage: Ich habe bereits andere Windows95/98-Spiele auf meinem Computer installiert. Verändert das Installationsprogramm von Microsoft DirectX bestehende DirectX-Dateien?

Antwort: Wenn Sie bereits Windows95/98-Spiele auf Ihrem Computer installiert haben, ist es wahrscheinlich, dass bereits eine frühere Version von DirectX installiert ist. In diesem Fall wird das Microsoft-Installationsprogramm dies entdecken und ältere Versionen mit DirectX 7 überschreiben. Sie müssen dann den Computer neu starten, damit die Aktualisierung in Kraft tritt.

Wenn Sie bereits DirectX 7 installiert haben, bemerkt das Installationsprogramm von DirectX 7 diese Tatsache und überschreibt keine der DirectX-7-Dateien. In diesem Fall müssen Sie Ihren Computer eventuell auch nicht erneut starten, um *Star Trek: Der Aufstand* spielen zu können.

SOVOK

Rang:	*Fähnrich*
Geburtsjahr:	*2352*
Rasse:	*Mensch*
Geburtsort:	*Vulkan*
Eltern:	*Dr. Kelly Yamashiro und Dr. Robert Ba'dos*
Geburtsname:	*Jaden*
Ausbildung:	*Vulkanische Akademie der Wissenschaften, 2368-2371*
	Akademie der Sternenflotte, 2372-2376
Familienstand:	*Ledig*
Kinder:	*Keine*

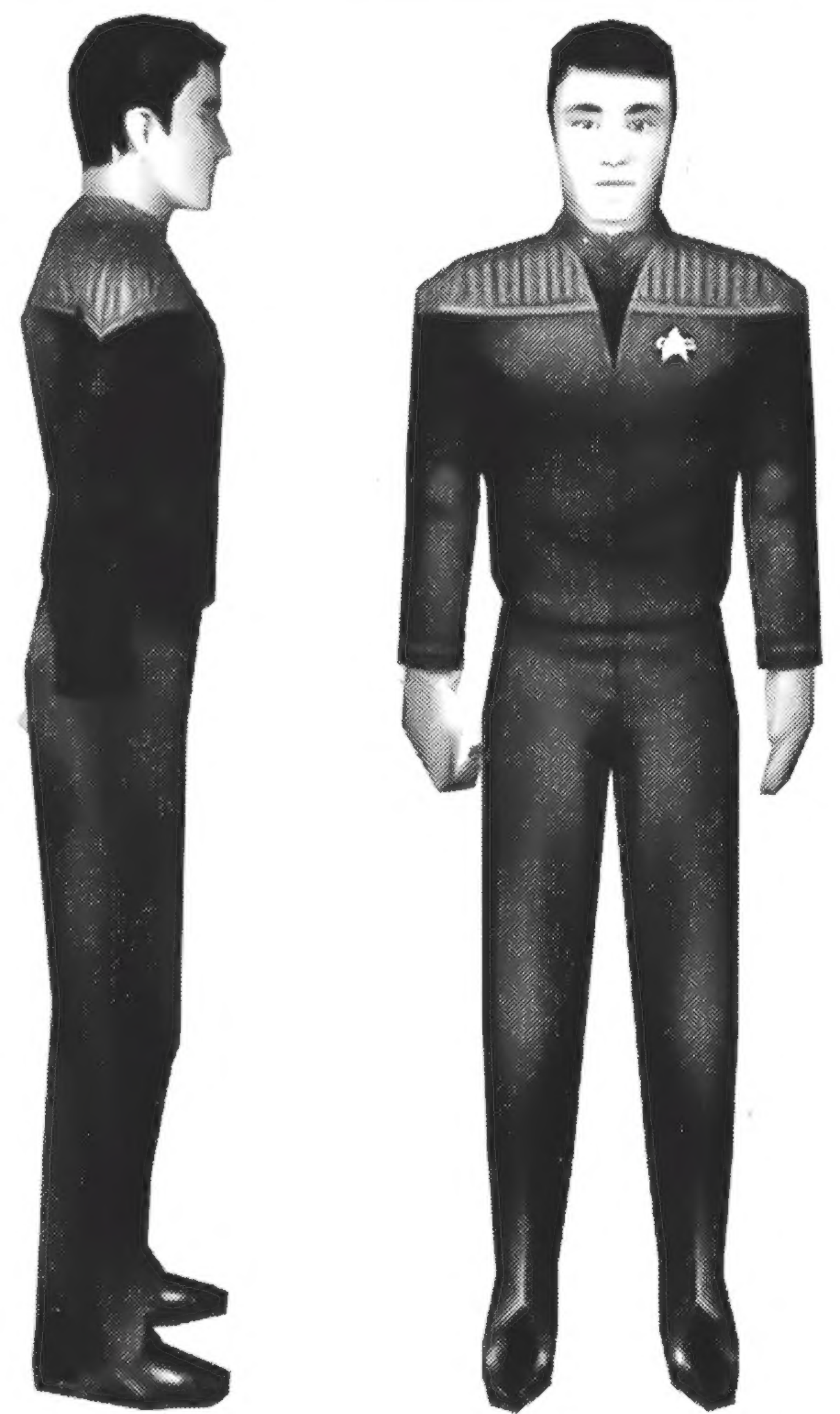


STERNENFLOTTEN-LEBENSLAUF

Als Sohn der ausgezeichneten Wissenschaftler vom Planeten Erde Dr. Kelly Yamashirio und Dr. Robert Ba'dos verbrachte Jaden viele Jahre seiner Kindheit auf dem Planeten Vulkan. Seine Eltern, hoch angesehene Physiker der Föderation, arbeiteten zusammen mit einigen der klügsten Köpfe der vulkanischen Akademie der Wissenschaften.

Im Jahr 2353 erlitt die Familie einen schweren Schicksalsschlag, als ein Warptrichter-Experiment fehlschlug. Ein Leck in der Eindämmung eines Warptrichters – einer experimentellen neuen Form einer statischen Warphülle – tötete Vater und Mutter und ließ den jungen Jaden als Waise auf Vulkan zurück.

Dr. Ba'dos engster vulkanischer Freund, der Wissenschaftler S'tann nahm den Jungen in seine Obhut und gab ihm den vulkanischen Namen Sovok. S'tann zog Sovok auf, als wäre er sein eigener Sohn, und vermittelte dem heranwachsenden Mann die vulkanische Philosophie. Schließlich ermutigte der stoische Patron Sovok sogar, in die vulkanische Akademie der Wissenschaften einzutreten. Ausgestattet mit der wissenschaftlichen Begabung seiner Eltern überflügelte der junge Sovok viele vulkanische Talente und war als einer der Besten der Akademie hoch angesehen. Er wurde von seinen Kameraden respektiert, doch als Mensch gehörte er nie richtig dazu. Die Distanziertheit seiner Kameraden führte dazu, dass Sovok alles zu beherrschen versuchte, was einen Vulkanier auszeichnet. Nach seinem Abschluss an der vulkanischen Akademie versuchte Sovok die nächste Stufe zu erreichen und das Kolinahr durchzuführen, ein Ritual, bei dem die Emotionen ausgetilgt werden. Er glaubte, diese Zeremonie könne ihn endgültig zum Vulkanier machen. Doch trotz seiner vulkanischen Erziehung war Sovok nicht in der Lage, seine menschliche Natur zu verleugnen. Er scheiterte beim Kolinahr, als ihm klar wurde, dass er seine menschlichen Instinkte nicht unterdrücken konnte.



Auch wenn S'tann gehofft hatte, einen echten Vulkanier zum Sohn zu haben, gestand er sich ein, dass Sovok trotz allem ein Mensch war und er seine Herkunft akzeptieren müsse. So drängte S'tann seinen Schützling, die Akademie der Sternenflotte zu besuchen, wie es seine leiblichen Eltern bereits vor ihm getan hatten.

STARTEN, LADEN, SPEICHERN UND BEENDEN

Sie können *Star Trek: Der Aufstand* vom Startmenü aus starten, das Sie von der Taskleiste aus öffnen können . Wählen Sie im Startmenü



Programme›Star Trek – Der Aufstand›Star Trek – Der Aufstand spielen.

So starten Sie das Spiel. Das erste, was Sie im Spiel sehen werden, ist das Fenster Anzeige-Optionen. Hier können Sie wählen, ob Sie das Spiel lieber im Software-Modus spielen möchten, mit Glide/3Dfx oder mit Direct3D. Weitere Informationen zu den Anzeigemodi entnehmen Sie bitte der Technischen Hilfedatei auf der CD.

DAS HAUPTMENÜ



Mit den Pfeiltasten aufwärts/abwärts scrollen Sie durch die Optionen im Hauptmenü. Wenn Sie das erste Mal *Star Trek: Der Aufstand* spielen, müssen Sie ein neues Spiel starten. Scrollen Sie (mit den Pfeiltasten), bis **Neu** leuchtet, und drücken dann die Eingabetaste. Wenn Sie **Neu** gewählt haben, sehen Sie eine weitere Filmsequenz, nach der das Spiel beginnt.



Wenn Sie während des Spiels die Esc-Taste drücken, pausieren Sie es. Vom Pausemenü aus können Sie mit der Eingabetaste das Hauptmenü aufrufen. Von dort aus können Sie jederzeit Spielstände speichern und laden oder das Spiel auch mit **Ende** beenden, was Sie jedoch noch einmal bestätigen müssen.

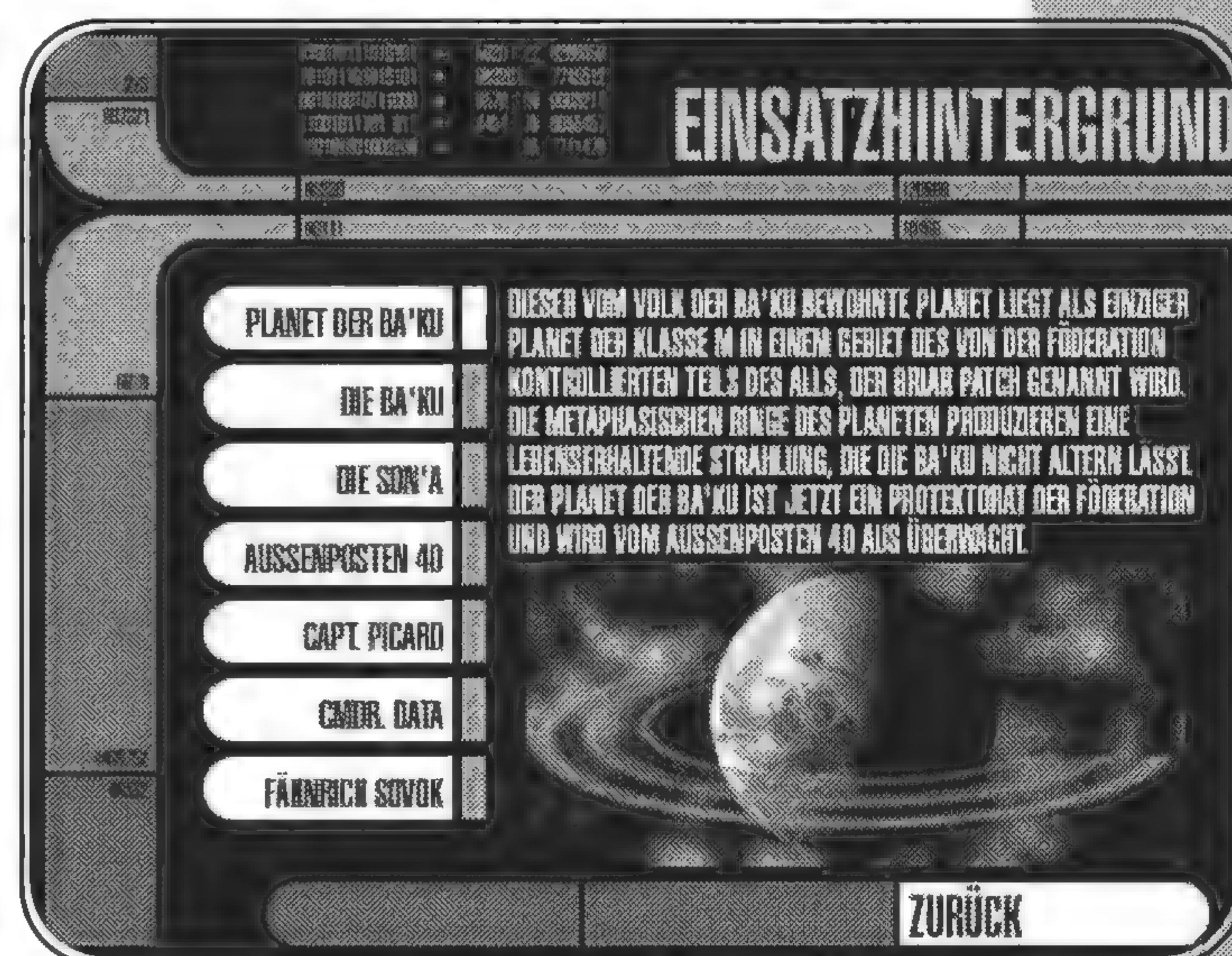
EINSATZZIELE

Star Trek: Der Aufstand ist ein missionsbasiertes Action-Adventure. Zu Beginn eines neuen Spiels sehen Sie, wie Ihr Spielercharakter (Fähnrich Sovok) das Holodeck betritt. Im Verlauf einer kurzen Videosequenz erhält der Fähnrich seinen ersten Auftrag: Er muss den Vulkanischen Nackengriff lernen. Im Verlauf des Spiels führen Sie hauptsächlich Befehle aus, die Ihnen von Captain Picard oder Commander Data erteilt werden. Sie können nur vorankommen, wenn Sie diese Befehle der Reihe nach ausführen. Sie können zu jeder Zeit ins Hauptmenü zurückkehren und über **Datenbank Einsatz** Ihre Einsatzbefehle erneut einsehen. Sie gelangen so zum Einsatzbildschirm, der sich automatisch aktualisiert, wenn sie Einsatzziele erfüllt haben. Sie können auch **Beschreibung abspielen** wählen, damit Sie das Computerlogbuch von Fähnrich Sovok über den aktuellen Stand der Dinge informiert.

TIPP: Sie können Ihre Einsatzbefehle auch vom Inventar aus einsehen. Eins der ersten Elemente im Inventar ist die Einsatzbefehlsanzeige. Wenn Sie den Cursor darüber bewegen, werden Ihre aktuellen Einsatzbefehle im Textfeld am oberen Bildschirmrand angezeigt.

HINTERGRUNDINFORMATIONEN

Das Hauptmenü beinhaltet wertvolle Informationen über die Völker und Orte, die im Spiel vorkommen, sowie eine kurze Zusammenfassung der Ereignisse, die sich vor dem Beginn der Handlung des Spiels *Star Trek: Der Aufstand* zugetragen haben. Um diese Informationen abzurufen, rufen Sie das Hauptmenü auf und wählen dann **Datenbank Einsatz**. Wählen Sie hier **Einsatzhintergrund**, und Sie gelangen zur Datenbank mit den Hintergrundinformationen.



PERSÖNLICHES COMPUTERLOGBUCH FÄHNRICH SOVOK, NACHTRAG

Einen Tag nach meiner Ankunft auf dem Außenposten 40 traf ich den Stationskommandanten Jonah Ellik. Er scheint mir ein strenger, aber gerechter Mann zu sein, dem man vertrauen kann. Er unterwies mich in der jüngsten Geschichte des Briar Patch, die ich jetzt aus Sicherheitsgründen verschlüsseln soll. Computer: Folgenden Text mit einem Sicherheitsprotokoll der Stufe 2 verschlüsseln, Zugangscode Sovok-2-Alpha.

COMPUTER: <*BESTÄTIGT*>

Vor zwei Monaten, zur Sternzeit 52593.4, wurde der Planet der Ba'ku von einer Gruppe von Föderationsmitgliedern und Son'a überwacht. In einem getarnten Bunker verborgen bereiteten sich die Beobachter darauf vor, die Ba'ku in aller Stille vom Planeten zu schaffen, um ein finsteres Projekt zu vollenden. Die Überwachungsaktion war von Admiral Doughtery vom Sternenflotten-Kommando genehmigt. Admiral Doughtery und die Son'a arbeiteten heimlich zusammen, um die lebensspendende metaphasische Energie aus den Planetenringen abzuleiten, die die Ba'ku so gut wie unsterblich macht.

Dank des Eingreifens von Captain Picard und der Enterprise wurde die Umsiedlung der Ba'ku auf ein Holoschiff vereitelt. Die Son'a hielten an ihrem Plan fest und versuchten, die Ba'ku mit Gewalt zu vertreiben.

Mit Hilfe von Son'a, die mit den Ba'ku symphatisierten, gelang es der der Enterprise-Crew, Admiral Doughtery aufzuhalten und seine Son'a-Verbündeten daran zu hindern, den Planeten der Ba'ku zu zerstören.

Nachdem der Aufstand gegen die Ba'ku niedergeschlagen war, luden die Ba'ku die Son'a ein, eine eigene friedfertige Kolonie auf dem Planeten zu gründen. Es stellte sich heraus, dass Ba'ku und Son'a zur selben Rasse gehören. Doch nachdem die Son'a vor Hunderten von Jahren den Planeten verlassen hatten, alterten sie um ein Vielfaches schneller als ihre Ba'ku-Eltern.

Da der Planet der Ba'ku nach diesem Vorfall zum Protektorat ernannt wurde, errichtete die Föderation den Außenposten 40, um das Gebiet überwachen zu können. Es besteht die Vermutung, dass auch andere Gruppierungen in der Galaxie es auf die unglaubliche Macht der metaphasischen Ringe abgesehen haben.

BEWEGUNG

Die wichtigste Steuermöglichkeit für Fähnrich Sovok ist die Bewegung. Der Fähnrich kann mit folgenden Tasten gehen, rennen und sich seitwärts bewegen:

I	*Vorwärts*
K	*Rückwärts*
L	*Nach rechts drehen*
J	*Nach links drehen*
O	*Schritt nach rechts*
U	*Schritt nach links*

Der Tastenblock **A-S-W-D-Q-E** auf der linken Seite der Tastatur ist mit den gleichen Funktionen belegt. Außerdem kann Fähnrich Sovok auch vom Nummernblock aus gesteuert werden:

Nummernblock 8	*Vorwärts*
Nummernblock 5	*Rückwärts*
Nummernblock 6	*Nach rechts drehen*
Nummernblock 4	*Nach links drehen*
Nummernblock 9	*Schritt nach rechts*
Nummernblock 7	*Schritt nach links*

Wenn Sie die Umschalttaste gedrückt halten, während Sie eine Bewegungstaste betätigen, rennt Sovok. Sie können Sovok immer rennen lassen, indem Sie einfach die Feststelltaste betätigen.

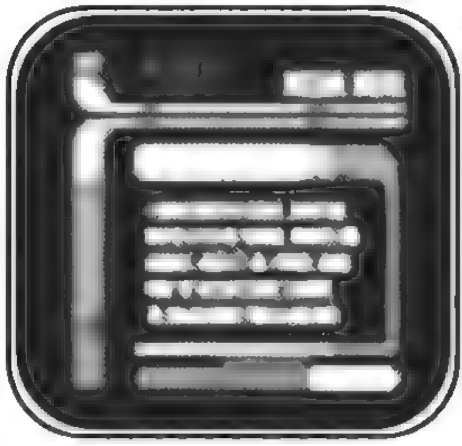
IHR INVENTAR

Sovok beginnt das Spiel mit der Standard-Föderations-Ausrüstung: Phaser, Tricorder und Communicator. Um zu jeder Zeit während des Spiels das Inventar aufzurufen, drücken Sie die Tabulator-Taste oder die Taste #.



Die Inventarleiste erscheint unten links auf dem Bildschirm. Mit den Pfeiltasten können Sie durch die Leiste scrollen. Eine Klammer zeigt an, welcher Gegenstand momentan ausgewählt ist. Um einen ausgewählten Gegenstand zu benutzen, drücken Sie die Eingabetaste.

Einsatzbefehle



Vom Inventar aus gibt es eine direkte Verbindung zu den aktuellen Einsatzbefehlen. Verwenden Sie diesen Link, um die Einsatzbefehle schnell einzusehen, ohne ins Hauptmenü zurückkehren zu müssen.

(1) Der Phaser



Wählt man den Phaser, zieht Sovok seinen Standard-Phaser vom Typ I. Der Phaser wird hauptsächlich bei Kampf-Sequenzen gebraucht, während friedlicher Missionen ist er eher unangebracht.

TIPP: Nachdem Sie einen Gegenstand ausgewählt haben, nimmt Sovok den Gegenstand falls möglich in die Hand. Sie können auch mit einem Gegenstand in den Händen die meisten Aktionen ausführen. Die Charaktere im Spiel verhalten sich jedoch unterschiedlich – abhängig davon, was Sie gerade in der Hand halten. Wenn Sie also einen Charakter zu einem bestimmten Objekt befragen wollen, sollten Sie vielleicht vorher diesen Gegenstand auswählen (damit Sovok ihn in die Hand nimmt) bevor Sie den Charakter ansprechen.

(2) Der Tricorder



Wenn Sie den Tricorder wählen, wird er aktiviert und Sovok kann die Umgebung abscannen. Die Ergebnisse der Tricorder-Scans werden in einem transparenten Fenster oben links eingeblendet. Sovok kann sich auch mit aktiviertem Tricorder fortbewegen.

TIPP: Der Tricorder ist einer der nützlichsten Gegenstände im Spiel, er liefert oft nützliche Hinweise, wie sich Sovok aus verzwickten Situationen befreien kann.

(3) Der Communicator



Wählen Sie den Communicator, öffnet sich ein Fenster, in dem Sie wählen können, ob Sie Kontakt zu Captain Picard oder Commander Data aufnehmen (jederzeit möglich) oder abbrechen wollen.

TIPP: Ebenso wie der Tricorder kann der Communicator wichtige Hinweise liefern, die Ihnen weiterhelfen, wenn Sie ratlos sind. Captain Picard und Commander Data stehen fast immer mit Rat und Tat zur Seite.

(4) Der Nackengriff



Im Rahmen seiner Ausbildung in den vulkanischen Disziplinen erlernte Fähnrich Sovok auch den Vulkanischen Nackengriff, dessen Anwendung er sich für Situationen vorbehält, die Unauffälligkeit und Raffinesse erfordern. Wenn Sie den Nackengriff wählen, hebt Sovok die Hand in Angriffsstellung. Um den Nackengriff anzuwenden, drücken Sie die Aktionstaste (Leertaste).

AKTIONSTASTEN

Die primäre Aktionstaste ist die **Leertaste.** Mit der Leertaste führen Sie verschiedene Handlungen aus, abhängig davon, welchen Gegenstand Sie gerade in den Händen halten. Wenn Sie also den Phaser gewählt haben, feuert Sovok mit der **Leertaste** den Phaser ab, haben Sie den Nackengriff gewählt, führt er den Nackengriff aus.

Die **Leertaste** dient auch als Dialog-Taste. Um einen Charakter anzusprechen, gehen Sie mit Sovok zu ihm, so dass sich beide gegenüber stehen, und drücken die **Leertaste.**

Sie können auch die Taste 0 auf dem Nummernblock als Aktionstaste verwenden.

Mit **Esc** oder **Pause/Unterbrechen** pausieren Sie das Spiel.

HOTKEYS

Sie werden bemerken, dass dem Standard-Inventar Zahlen zugewiesen sind, die Sie oben links vom Symbol in der Inventarleiste sehen können. Diese Zahlen entsprechen den Zahlentasten auf Ihrer Tastatur. Sie können diese Zahlentasten als sogenannte Hotkeys oder Shortcuts für spezielle Inventargegenstände verwenden.

TIPP: Wenn Sie die Taste ^ drücken, steckt Sovok den Gegenstand ein, den er momentan hält.

DAS TRANSPORTER-PUZZLE

In mehreren Einsätzen bei *Star Trek: Der Aufstand* müssen Sie ein fremdartiges Transporter-Gerät verwenden. Wenn Sie nicht sicher sind, wie Sie vorgehen sollten, um das Puzzle zu lösen – hier sind ein paar Tipps:

Pfeiltasten links/rechts — durch die Puzzleteile wechseln

Pfeiltasten aufwärts/abwärts — Puzzelteile einsetzen/entfernen

Leertaste — Puzzle aktivieren/deaktivieren

PERSÖNLICHES COMPUTERLOGBUCH FÄHNRICH SOVOK

STERNZEIT 52925.8

Ich bin jetzt seit zwei Monaten auf dem Außenposten 40 und muss zugeben, ich bin ... na ja, ziemlich gelangweilt. Ich führe allgemeine nano-magnetische Tests an einigen Metreon-Taschen im Briar Patch durch. Mir fällt nur eine Handvoll Beschäftigungen ein, die noch öder sind. Sogar unausgebildete, lobotomisierte Nausicaaner wären in der Lage nano-magnetische Tests durchzuführen.

Aber immerhin ist es ein Föderationseinsatz im All und ich habe einige sehr interessante Leute kennengelernt. Commander Ellik sucht momentan Leute, die auf dem Planeten der Ba'ku bei der Errichtung der Kolonie helfen. Ich denke, ich melde mich der Abwechslung halber freiwillig dafür. Ich habe gehört der Planet der Ba'ku sei ein wahres Paradies. Meister S'tann sagte mir gestern während des Holodeck-Trainings, mein Nackengriff verbessere sich, aber ich halte das für eine Art vulkanische Übertreibung. Ich bin überzeugt, ich kann es, aber man muss die Technik exakt ausführen. Es erfordert äußerste Konzentration und die Beherrschung vieler Disziplinen. Vor allem ist es wichtig, dass man sein Opfer nicht berührt, bevor man den Griff anwendet. Oh, ich darf nicht vergessen, die Sicherheitsparameter des Holo-Trainingsprogramms einzustellen. Ich hätte mir fast einen Zahn ausgeschlagen, als mir der Nackengriff an der Wache nicht gelang und sie sich umdrehte und auf mich stürzte.

FÄHNRICH SOVOKS PERSÖNLICHE AUFZEICHUNGEN

012.45.556

ÜBERSICHT SON'A-KOLONIE

Legende

1 - Forschungsstation

2 - Konferenzhalle

3 - Wasserpumpen

4 - Markt

5 - Obere Ebenen

6 - Ausgrabungsstätte

7 - Shuttle



PERSÖNLICHES COMPUTERLOGBUCH FÄHNRICH SOVOK, NACHTRAG

Ich bin soeben von meinem ersten Besuch der Ba'ku-Siedlung zurückgekehrt. Ich half beim Transport von Duranium-Bauteilen für die neue Son'a-Kolonie.

Auf dem Planeten stellte sich ein eigenartiges Gefühl ein, das mich wachsam und energiegeladen machte. Man sagte mir, dieses Gefühl ginge auf die metaphasische Strahlung aus den Planetenringen zurück. Aufgrund der regenerativen Effekte der metaphasischen Strahlung sind die Ba'ku nicht gealtert, seit sie auf diesen Planeten kamen. Die Ba'ku sind wohl die gesündesten Leute, die ich je gesehen habe, auch wenn viele von ihnen über dreihundert Jahre alt sind! (Komisch – sogar meine Zahnschmerzen sind besser geworden.)

In wenigen Stunden kehre ich auf den Außenposten 40 zurück, da Commander Ellik befohlen hat, die Zeit, die wir der Strahlung ausgesetzt sind, zu begrenzen. Ich hoffe, ich kann bald auf den wunderbaren Planeten zurück. Ich würde gerne mehr Ba'ku und Son'a kennenlernen.

Beim Start eines neuen Spiels finden Sie sich im Holodeck-Simulator vom Außenposten 40 wieder. Hier lernen Sie, den Vulkanischen Nackengriff anzuwenden. Folgen Sie den Anweisungen von Meister S'tann, Ihrem vulkanischen Mentor. Aktivieren Sie im Inventar den Vulkanischen Nackengriff, so dass Sovok die Hand erhebt, und treten Sie von hinten an den Romulaner heran. Drücken Sie dann die Leertaste, um den Angriff auszuführen. Passen Sie auf, dass Sie die Wache nicht vorher berühren und auf Ihre Anwesenheit aufmerksam machen. Wenn Sie die Wache außer Gefecht gesetzt haben, müssen Sie mit Ihrem Phaser die fliegenden Roboterdrohnen zerstören.

Sobald Sie das Training abgeschlossen haben, bringt Sie eine Filmsequenz zu Ihrem ersten richtigen Einsatz. Viel Glück, Fähnrich!

Hinweis: Während der Drohnen-Schießübung können Sie das Holodeck jederzeit verlassen.

PERSÖNLICHES COMPUTERLOGBUCH FÄHNRICH SOVOK

STERNZEIT 53343.7

Seit meinem letzten Eintrag wurden fremdartige Ruinen unterhalb der Son'a-Kolonie entdeckt. Wissenschaftler der Son'a und Ba'ku waren trotz wochenlanger Forschung bisher nicht in der Lage, eine versiegelte Kammer zu umgehen.

Deshalb haben sich die Ba'ku an die Föderation gewandt mit der Bitte, Captain Jean-Luc Picard möge das Archäologen-Team bei der Erforschung der Ruinen leiten. Captain Picard ging auf die Bitte ein und nahm eine Woche Landurlaub, um die Ruinen zu besuchen. Soweit ich weiß, begleitet ihn auch der Androide Commander Data.

Commander Ellik befahl mir, Captain Picard zu begleiten und ihn soweit möglich zu unterstützen. Ich kann es immer noch nicht glauben, dass ich tatsächlich Captain Picard treffen werde! Das könnte meine Chance sein, vom Außenposten 40 wegzukommen und auf einem Raumschiff eingesetzt zu werden. Ich muss unbedingt einen guten ersten Eindruck auf den Captain machen.

Morgen früh geht es los. Ich glaube nicht, dass ich heute Nacht besonders gut schlafen werde.



Das hier bleibt Ihnen hoffentlich erspart!

LÖSUNGSWEG ZUM ERSTEN EINSATZ

Es folgt ein vollständiger Lösungsweg zum ersten Einsatz. Wenn Sie den ersten Einsatz lieber auf eigene Faust erforschen und lösen wollen, überspringen Sie einfach diesen Abschnitt. Wenn Sie Hilfe benötigen, können Sie hier jederzeit nachschlagen.

EINSATZ 1: DIE SON'A-KOLONIE

Begeben Sie sich zu Captain Picard.

- Verlassen Sie das Forschungslabor (in dem sich Data aufhält). Gehen Sie nach rechts zum nächsten Bildschirm.
- Dort gehen Sie nach rechts den teilweise überdachten Fußweg entlang zum Markt. Sie können auch geradeaus zu der Felswand gehen.
- Wenn Sie den Fußweg entlanggehen, treffen Sie auf einen Mann, der rechts steht – das ist Gal'na. Betätigen Sie die **Leertaste**, um ihn anzusprechen.
- Wenn Sie dem Fußweg folgen, gelangen Sie zum Markt – einer Art offenem Hof. Unten am Bildschirm steht am Rand des Hofs eine Frau: Das ist Anij. Sprechen Sie sie mit der **Leertaste** an.
- Sie können jederzeit mit Picard bzw. Data Kontakt aufnehmen.
- Nachdem Sie mit Anij gesprochen haben, begeben Sie sich auf dem Bildschirm nach oben. Gehen Sie in dieser Richtung weiter um das Gebäude herum, bis Sie auf zwei sich unterhaltende Son'a treffen. Sprechen Sie mit der **Leertaste** mit Urano. Weiter geht es zurück zum vorigen Bildschirm und in Richtung Ausgrabungsstätte.
- Das ist das Gelände mit den weißen Bodenplatten auf der rechten Seite. Gehen Sie in diese Richtung. In der Nähe der Kisten unten am Bildschirm ist ein Aufzug.
- Betreten Sie den Aufzug und aktivieren mit der **Leertaste** die Liftsteuerung.
- Fahren Sie mit dem Aufzug nach unten und gehen Sie durch den Eingang links auf dem Bildschirm.
- Sprechen Sie mit Captain Picard, der Ihnen einen Talisman überreichen wird.

Bringen Sie Data den Talisman.

- Verlassen Sie den Raum, nachdem Sie sich mit Picard unterhalten haben, und fahren Sie mit dem Aufzug zurück an die Oberfläche, wobei Sie wieder die **Leertaste** benutzen, um die Steuerung zu aktivieren.
- Nachdem Sie den Aufzug verlassen haben, wenden Sie sich nach links. Im nächsten Bildschirm sehen Sie ein Shuttle der Föderation. Im Innern des Shuttles finden Sie ein Hypospray, mit dem Sie später Ihre Gesundheit aufbessern können.
- Kehren Sie zurück zum Forschungslabor, wo Data Sie bereits erwartet. Übergeben Sie Data den Talisman, damit er ihn untersuchen kann.

CREDITS

DEVELOPED BY PRESTO STUDIOS

Tim Tembreull	Producer
Eric Dallaire	Writer/Game Designer
Victor Navone	Creative Director
Michel Kripalani	Executive Producer

Engineering Staff

Michael Saladino	Lead Programmer
Max Elliott	Senior Programmer/CTO
Lars Lidén, Ph.D.	Programmer/AI Specialist
Keith Gurganus	Programmer
Casey Steffen	World/Level Builder
Andy Schatz	Level Builder
Narayan Brooks	Level Builder
Farshid Almassizadeh	Technical Guru

Production Staff

Francis Tsai	Conceptual Designer
Dan Gregoire	Lead Pre-Rendered Artist
Derek Becker	Pre-Rendered Artist
Raymond Wong	Pre-Rendered Artist
Eli Enigenburg	Technical Director/Animator
Mike Brown	Animator
Steve Kim	Animator
Sean Keegan	Modeller
James Rochelle	Texture Artist
Jamey Scott	Composer/Sound Designer

Additional Production Assitance

Jose Albanil, Chris Ashton, Kevin Baird, Shawn Ellis, Jennifer Hindman, Prakash Kripalani, Kathleen McMahon, Phil Saunders, Gary Scillian, Greg Uhler, Vince Weeks, Susan Weyer, Mark Whittlesey

This product may contain sulfites.

STARRING

Patrick Stewart	Captain Jean-Luc Picard
Brent Spiner	Commander Data

German Voices

Ernst Meincke	Captain Jean-Luc Picard
Michael Pan	Commander Data
Björn Schalla	Sovok
Jan Spitzer	Gal'na

and many more...

German voice-over sessions directed by Lutz Riedl.

German voice-over sessions engineered by Arena Synchron.

VIACOM CONSUMER PRODUCTS/PARAMOUNT PICTURES LIAISONS

Juliet Dutton	Director, Interactive Product Development
Harry Lang	Manager, Interactive Product Development

"Star Trek - Main Title" by **Alexander Courage** (BMI).

Star Trek Created by **Gene Roddenberry**

Uses Miles Sound System.



PUBLISHED BY ACTIVISION

Jonathan Knight Executive Producer
Laird M. Malamed Global Brand Manager
Michael Webster Associate Brand Manager
Ryh-Ming C. Poon Publicist
Aaron Gray Lead Production Tester
Steve Rosenthal Production Tester
Steve Elwell Production Tester
Paul Baker Production & Technology Coordinator

International

Chris Lewis Group Brand Manager, UK/ROE
James Beaven PR Manager, UK
Sarah Ricchiuti PR Manager, ROE
Andreas Stock Marketing Manager, Germany
Markus Wilding PR Manager, Germany
Achim Kaspers Jr. Product Manager, Germany
Bernard Sizey Marketing Manager, France
Guillaume Lairan Product Manager, France
Diane de Domecy PR Manager, France
Paul Butcher Marketing Director, Asia Pacific Region
Peter Nielsen Localisation Supervisor
Mark Nutt Localisation Assistant
Jackie Whale Artwork Manager
Sandi Isaacs Director, Latin American Publishing

German Localisation

Natascha Conrad Localisation Manager
Klaus Müller Localisation Co-ordinator
Andreas Fallinski Consultant

Quality Assurance

John Sherwood Project Lead
Matt Powers Senior Project Lead
Testers: Alex Coleman, Phil Wong, Doug Palma, Dave Marling, Josh Horowitz, Stephan Boisvert, Richard Kurnadi, Chris Rangel, Chris Bierman, John Cung, Mike Restifo, John Fritts (Compatibility Lead), Sean Hendon, Nicole Dodd, Brian Ullmer, Chad Bordwell, Kragen Lum (Compatibility Testers), Marat Gleyzer, Hector Garcia (CRG Testers), Andrew Mitchell & Justin Barod (Interns)

Customer Service

Bob McPherson Customer Service Manager
Jermaine Clarke Customer Service Lead
Glen Ige Technical Help

CREATIVE SERVICES BY IGNITED MINDS

Ron Gould Creative Director
Ron Graening Production Manager
Erik Jensen Senior Designer
Lori Ellison Copywriter
Mike Rivera Documentation Director
Belinda M. Van Sickle Documentation Writer & Production Artist
Lydia Estrada Media Director
Jean Powell Director of Video Production & Event Management
Denise Walsh Activision Liaison
Claudia Plascencia Account Director
Eric Dallaire Additional Manual Text

SPECIAL THANKS

Viacom Consumer Products/Paramount Pictures: Pam Newton, Terri Helton, Andrea Hein, Rick Berman, Peter Lauritson, Dave Rossi, Mary Beth Roberts, Irwin Z. Robinson.

Activistion Management: Derek McLeish, Ehtisham Rabbani, Mitch Lasky, Kathy Vrabeck, Ron Scott, John Burns, Bob Dewar, Jim Summers, Maryanne Lataif, George Rose, Larry Goldberg, Ron Doornink, Brian Kelly, Bobby Kotick.

Quality Assurance and Customer Service: Jason Wong, Eric Zala, Sam Nouriani, Aaron Casillas, Marietta Pashayan, Tim Vanlaw, Mark Robertshaw, Juan Valdez, Aaron King, Indra Gunawan, Todd Komesu, Neil Barizo, John Fritts, Chris Keim, Tanya Langston, Willie Bolton, Stacey Drellishak, Jenny Cassel.

Others: Eric Johnson, Boyd Lafant, Billy Davis & the Intersound team, Rudy & Grandview Entertainment, Alpita Patel, Trey Watkins, Marc Turndorf, Jamey Gottlieb, Cecilia Barajas, Cheebo, Sean Dunn, Marty Stratton, Ellie Winkleman, and everyone who made E3 and Activate happen.

KUNDENDIENST

Bevor Sie sich mit dem Kundendienst in Verbindung setzen, sollten Sie die technische Hilfedatei zu Rate ziehen. Diese enthält Anworten auf häufig gestellte Fragen und bietet Ihnen möglicherweise eine schnelle und einfache Lösung Ihres Problems. Wenn Sie auch nach dem Lesen der Hilfedatei noch technische Probleme haben, können Sie sich jederzeit an einen unserer unten aufgeführten Online-Dienste wenden.

Aufgrund der Komplexität von Netzwerkspielen bitten wir Sie, die folgenden Informationen bereitzuhalten, wenn Sie sich an den technischen Kundendienst wenden:

1. Vollständiger Produkttitel
2. Die genaue Fehlermeldung (falls vorhanden) sowie eine kurze Beschreibung des Problems
3. Art des verwendeten Betriebssystems (z. B. Windows 95 oder Windows 98)
4. Prozessortyp des Computers (z. B. Intel Pentium® 166)
5. Art der verwendeten Grafik- und Soundkarten (z. B. Diamond Stealth 64 Video, SoundBlaster) sowie Versionsnummern der installierten Treiber
6. Marke und Modell des verwendeten Joysticks (falls vorhanden) sowie der verwendete Spielanschluss (Gameport - z. B. Soundkarte, fester Spielanschluss)
7. Menge des freien Festplattenspeichers
8. Menge des verfügbaren RAM

Sollten Sie Schwierigkeiten mit dem Mehrspieler-Modus oder beim Online-Spiel haben, halten Sie bitte auch folgende Informationen bereit:

Wenn Sie ein Modem verwenden:

1. Art des Modems an jedem Ende (Marke, Modell, Geschwindigkeit, intern oder extern)
2. Anzahl der Modems
3. Anschluss (Port), auf dem jedes Modem konfiguriert ist
4. Kann Hyperterminal (oder ein beliebiges Terminal-Programm) mit Ihrem Modem verwendet werden? So können Sie auf einfache Weise überprüfen, ob Ihr Modem richtig konfiguriert ist.
5. Verbindungsgeschwindigkeit
6. Haben Sie überprüft, ob die Datenkomprimierung, Fehlererkennung und Flusskontrolle deaktiviert sind? Informationen hierzu finden Sie im Handbuchzu Ihrem Modem.

Wenn Sie ein externes Modem verwenden:

1. Typ der verwendeten seriellen Karte
2. Verfügen Sie über ein 7adriges serielles Kabel?

Wenn Sie in einem LAN spielen:

1. Können Sie die anderen Computer im Netzwerk sehen?
2. Art der Netzwerkkonfiguration
3. Marke der Netzwerkkarte
4. Typ der von Ihnen verwendeten Software sowie die Versionsnummer

Kundendienst in Deutschland

Es stehen Ihnen werktags von 14.00 bis 18.00 Uhr und am Wochenende von 16.00 bis 18.00 Uhr (außer an gesetzlichen Feiertagen) folgende deutsche Hotline-Nummern zur Verfügung:

Hintline:	01 90/51 00 55 (Tipps & Tricks zum Spielablauf – 1,21 DM/0,62 ¤ pro Minute)
Technische Hotline:	0 18 05/22 51 55 (ausschließlich bei technischen Problemen)
E-Mail:	support@activision.de
Deutsche Website:	www.activision.de

Online-Dienste US

Internet: support@activision.com oder www.activision.com (nur in englischer Sprache)

SOFTWARE-LIZENZVEREINBARUNG

WICHTIG - BITTE SORGFÄLTIG LESEN

Die Verwendung dieses Programms unterliegt den im folgenden aufgeführten Bedingungen dieser Software-Lizenzvereinbarung. Der Begriff "Programm" steht für die Software, die mit dieser Vereinbarung geliefert wird, die dazugehörigen Medien, jegliches gedrucktes Material, Online- und Elektronische Dokumentationen jeglicher Art sowie sämtliche Kopien und Ableitungen dieser Software und Materialien. Mit dem Öffnen der Verpackung und der Installation bzw. Verwendung des Programms erkennen Sie die Bedingungen dieser Vereinbarung mit Activision, Inc. ("Activision") an.

LIZENZ FÜR EINGESCHRÄNKTE VERWENDUNG

Activision gewährt Ihnen das nicht ausschließliche, nicht übertragbare, eingeschränkte Recht sowie die Lizenz, eine Kopie dieses Programms ausschließlich für den privaten Gebrauch zu installieren und zu verwenden. Alle Rechte, die in dieser Vereinbarung nicht ausdrücklich gewährt werden, liegen bei Activision. Dieses Programm wird von Ihnen unter Lizenz verwendet und wurde nicht käuflich erworben. Mit dieser Lizenz werden weder Eigentums- oder Besitzansprüche an dem Programm übertragen noch jegliche Art von Rechten an dem Programm erworben.

EIGENTUMSANSPRUCH

Alle Arten von Besitz- und Eigentumsansprüchen sowie Ansprüche auf das geistige Eigentum an oder im Zusammenhang mit diesem Programm sowie an Kopien desselben (einschließlich, aber nicht beschränkt auf alle Titel, Computercodes, Themen, Objekte, Charaktere, Namen von Charakteren, Handlungen, Dialoge, Schlagworte, Orte, Konzepte, künstlerische Darstellung, Animation, Klänge, Kompositionen, audiovisuelle Effekte, Handlungsweisen, moralische Ansprüche, mitgelieferte Dokumentationen und "Applets", die zu diesem Produkt gehören) liegen bei Activision oder seinen Lizenzgebern. Dieses Programm wird geschützt durch die Copyrightgesetze der Vereinigten Staaten von Amerika, internationale Copyrightvereinbarungen und –übereinkünfte sowie andere Gesetze. Dieses Programm umfasst bestimmte lizenzierte Materialien, und Activisions Lizenzgeber können ihre Rechte im Falle einer Verletzung dieser Vereinbarung schützen.

ES IST UNTERSAGT

- dieses Programm oder Teile davon kommerziell zu nutzen. Dies betrifft, ist jedoch nicht beschränkt auf die Verwendung in Cyber-Cafés, Computerspielhallen oder ähnlichen Einrichtungen. Activision kann eine gesonderte Lizenz für solche Einrichtungen vergeben, die es Ihnen gestattet, das Produkt kommerziell zu verwenden (s. Kontaktadresse am Ende dieser Vereinbarung).
- das Programm auf mehr als einem Computer, Terminal oder einer Workstation gleichzeitig zu verwenden oder dies Dritten zu gestatten.
- Kopien dieses Programms bzw. von Teilen des Programms oder Begleitmaterials zu erstellen.
- das Programm auf eine Festplatte oder ein anderes Speichermedium zu kopieren, sondern es ist ausschließlich von der mitgelieferten CD-ROM auszuführen. (Möglicherweise wird jedoch beim Installationsvorgang ein Teil des Programms automatisch auf die Festplatte kopiert, um eine effiziente Arbeitsweise zu gewährleisten).
- das Programm in einem Netzwerk, einer Mehrplatzumgebung oder Umgebung mit Fernzugriff zu verwenden oder dies zu gestatten. Das gilt auch, ist jedoch nicht beschränkt auf jegliche Art der Online-Verwendung, sofern dies nicht speziell vom Programm vorgesehen wird.
- das Programm oder Kopien davon zu verkaufen, vermieten, leasen, lizenzieren, vertreiben oder auf andere Weise weiterzuleiten, ohne vorher die ausdrückliche schriftliche Genehmigung von Activision eingeholt zu haben.
- das Programm oder Teile des Programms zurückzuentwickeln, abzuleiten, zu verändern, dekompilieren, disassemblieren oder Quellcodes abzuleiten.
- jegliche Art der Eigentumskennzeichnung auf oder im Programm zu entfernen, deaktivieren oder umgehen.

dieses Programm oder Kopien davon in Nichtübereinstimmung mit den entsprechenden Gesetzen und Abkommen zu exportieren oder reexportieren. Mit der Verwendung dieses Programms garantieren Sie, dass Sie keine "Foreign Person" laut gesetzlichen Bestimmungen der Vereinigten Staaten von Amerika sind oder im Auftrag einer solchen "Foreign Person" handeln.

Gewährleistung

Auf 6 Monate begrenzte Gewährleistung von Activision

GEWÄHRLEISTUNG

ACTIVISION UK LIMITED (ACTIVISION) gewährleistet, dass während eines Zeitraums von 6 Monaten nach dem Kauf der SOFTWARE der Datenträger, auf dem die SOFTWARE gespeichert ist, frei von Material und Verarbeitungsmängeln ist. Alle konkludenten Gewährleistungen für die SOFTWARE sind auf den Zeitraum von 6 Monaten beschränkt, sofern eine Begrenzung der Dauer der konkludenten Gewährleistung zulässig ist.

Bei inhaltlichen Mängeln der SOFTWARE ist ACTIVISION, sofern der Käufer die SOFTWARE unter Beifügung der Rechnung zurückgibt, zur Ersatzlieferung verpflichtet. Im Falle, dass die SOFTWARE nicht mehr erhältlich sein sollte, ist ACTIVISION mit Einverständnis des Käufers berechtigt, diesem ein ähnliches Softwareprodukt zu liefern.

Im Falle des Fehlschlagens der Ersatzlieferung innerhalb angemessener Frist kann der Käufer nach seiner Wahl Herabsetzung des Kaufpreises (Minderung) oder Rückgängigmachung des Kaufvertrages (Wandelung) verlangen. Ein Anspruch auf Beseitigung des Mangels besteht nicht. Im übrigen gelten die §§459 ff., 480 BGB.

Der Käufer hat ACTIVISION einen offensichtlichen Mangel innerhalb von zwei Wochen nach Erhalt der SOFTWARE schriftlich mitzuteilen. Bei Versäumnis dieser Frist sind Gewährleistungsansprüche gegenüber ACTIVISION wegen des betreffenden offensichtlichen Mangels ausgeschlossen.

Die Gewährleistung ist ferner ausgeschlossen, sofern die Fehlfunktion der SOFTWARE durch höhere Gewalt oder missbräuchliche oder fehlerhafte Anwendung verursacht wird.

AUSSCHLUSS WEITERER GARANTIEN

DIE SOFTWARE UND DIE DAZUGEHÖRIGEN HANDBÜCHER UND ANLEITUNGEN WERDEN WIE VORLIEGEND ÜBERGEBEN. ACTIVISION SCHLIESST AUSDRÜCKLICH JEDE GARANTIE BEZÜGLICH DER SOFTWARE UND ALLER BEGLEITENDEN SCHRIFTLICHEN UNTERLAGEN, EINSCHLIESSLICH STILLSCHWEIGENDER GARANTIEN BEZÜGLICH HINREICHENDER ART UND GÜTE UND BEZÜGLICH DER EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK, AUS.

KEINE HAFTUNG FÜR FOLGESCHÄDEN

ACTIVISION, SEINE ZULIEFERER UND/ODER LIZENZGEBER ÜBERNEHMEN KEINE HAFTUNG FÜR SCHÄDEN, DIE SICH IN IRGENDEINER ART AUS DER ANWENDUNG ODER DER UNGEEIGNETHEIT ZUR ANWENDUNG DER OBEN GENANNTEN ERZEUGNISSE ERGEBEN. DIES GILT INSBESONDERE FÜR SCHÄDEN AUS GESCHÄFTSVERLUSTEN, AUS GESCHÄFTSUNTERBRECHUNGEN, AUS VERLUSTEN VON UNTERNEHMENSINFORMATIONEN ODER IRGENDEINEM ANDEREN VERMÖGENSSCHADEN AUS DER BENUTZUNG DIESER PRODUKTE ODER DER TATSACHE, DASS DIE PRODUKTE NICHT BENUTZT WERDEN KONNTEN. DIES GILT NICHT, WENN DIESE SCHÄDEN AUF GROSSER FAHRLÄSSIGKEIT VON ACTIVISION ODER AUF EINER FAHRLÄSSIGEN VERLETZUNG DER VERTRAGLICHEN KARDINALPFLICHTEN DURCH ACTIVISION BERUHEN. IM LETZTEN FALL IST DIE HAFTUNG VON ACTIVISION JEDOCH AUF DEN TYPISCHEN VORHERSEHBAREN SCHADEN BEGRENZT.

RÜCKGABE DES PRODUKTES

Im Falle der Rückgabe einer mängelbehafteten CD-ROM zum Zwecke der Ersatzlieferung wird der Käufer gebeten, die CD-ROM nur in einer schützenden Verpackung zu versenden. Beizufügen sind:

Eine Fotokopie der Rechnung und des Kassenzettels oder der Zahlungsquittung;

Name des Absenders und Adresse, an die die Ersatzlieferung gesandt werden soll (leserlich geschrieben);

Kurzbeschreibung des aufgetretenen Fehlers und der von dem Käufer benutzten Hardware;

Im Falle einer Rücksendung des mängelbehafteten Produktes nach Ablauf der 6monatigen Gewährleistungsfrist, aber innerhalb eines Jahres nach Kauf, erfolgt eine Ersatzlieferung nur gegen Zahlung eines Betrages von 25 DM (12,78) per Verrechnungsscheck.

Der Versand per Einschreiben wird empfohlen.

In Deutschland ist die Sendung an folgende Adresse zu richten:

Activision Deutschland GmbH, Service und Support, Gutenbergstraße 1, 85737 Ismaning

COPYRIGHT

In keinem Fall kann Activision für spezielle, zufällige oder Folgeschäden verantwortlich gemacht werden, die sich aus dem Besitz, Gebrauch oder Fehlfunktionen dieses Produkts ergeben, Sachschäden und, in gesetzlich vorgesehenem Rahmen, Personenschäden eingeschlossen, selbst wenn Activision von der Möglichkeit solcher eventueller Schäden Kenntnis hatte. Activision ist maximal in Höhe des Betrags haftbar, der für die Lizenz zur Verwendung des Programms gezahlt wurde. In einigen Ländern sind Garantiebeschränkungen bzw. die Begrenzung von zufälligen oder Folgeschäden nicht zulässig, so dass die oben aufgeführten Beschränkungen bzw. eine Haftungsbegrenzung oder ein Haftungsausschluss keine Anwendung finden. Diese Garantie sichert Ihnen spezifische Rechte zu. Ihre eventuellen weiteren Rechte variieren je nach gültiger Gesetzgebung.

JAVA-BESCHRÄNKUNGEN

Alle Daten und Informationen der Java Runtime Environment Software und Dokumentation ("Java Software") sind vertrauliche, urheberrechtlich geschützte Informationen von Sun Microsystems, Inc. ("Sun"), und das alleinige Urheberrecht liegt bei Sun und/oder seinen Lizenzgebern. Es ist Ihnen nicht erlaubt, Java Software zu dekompilieren, zu disassemblieren, zu dechiffrieren, zu extrahieren oder anderweitig zurückzuentwickeln. Java Software darf weder ganz noch auszugsweise geleast, übertragen oder in Unterlizenz verwendet werden, es sei denn, dies wurde ausdrücklich von Sun genehmigt. Java Software wurde weder zur Online-Steuerung von Flugzeugen, Flugverkehr, Flugzeug-Navigation oder Flugzeug-Kommunikation entwickelt, noch zur Konstruktion, für den Betrieb oder die Wartung nuklearer Anlagen. Hiermit garantieren Sie, Java Software nicht für einen dieser Zwecke zu verwenden oder weiterzugeben.

ERLÖSCHEN DER VEREINBARUNG

Unbeschadet aller weiteren Rechte von Activision läuft diese Vereinbarung automatisch aus, wenn irgendeine der hier aufgeführten Bedingungen nicht erfüllt wird. In einem solchen Fall müssen alle Kopien des Programms sowie sämtlicher Bestandteile umgehend vernichtet werden.

BESCHRÄNKTE RECHTE DER REGIERUNG DER VEREINIGTEN STAATEN VON AMERIKA

Sowohl das Programm als auch die Dokumentation wurden ausschließlich mit privaten Mitteln hergestellt und werden als "Commercial Computer Software" (kommerzielle Computer-Software) oder "Restricted Computer Software" (beschränkt verwendbare Computer-Software) zur Verfügung gestellt. Die Verwendung, Vervielfältigung oder Offenbarung durch die Regierung der Vereinigten Staaten von Amerika oder ein mit dieser zusammenarbeitendes Organ unterliegt den in Paragraph (c)(1)(ii) der Rights in Technical Data and Computer Software (Rechte an technischen Daten und Computer Software) - DFARS 252.227-7013 - oder in Paragraph (c)(1) und (2) der Commercial Computer Software Restricted Rights (Beschränkte Rechte an kommerzieller Computer Software) - FAR 52.227-19 - ausgeführten Beschränkungen, soweit gültig. Vertragspartner bzw. Hersteller ist Activision, Inc., 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405.

GERICHTLICHE MASSNAHMEN

Activision würden irreparable Schäden entstehen, falls die Bedingungen dieser Vereinbarung nicht strikt eingehalten werden. Daher erklären Sie sich damit einverstanden, dass Activision berechtigt ist, bei Brüchen dieser Vereinbarung gerichtliche Schritte einzuleiten, abhängig von der jeweiligen Rechtsprechung, ohne Bürgschaften bzw. andere Sicherheiten zu erbringen oder der Beweispflicht nachzukommen.

FREISTELLUNG

Sie erklären sich einverstanden, an Activision, seine Partner, Tochtergesellschaften, Vertragspartner, Angestellte, Direktoren, Mitarbeiter und Handlungsbevollmächtigte keine Schadensersatzansprüche zu stellen und weder Verluste noch Kosten einzufordern, die direkt oder indirekt aus Ihren Handlungen oder unterlassenen Handlungen bei der Verwendung des Produkts gemäß den Bedingungen dieser Vereinbarung resultieren.

DIVERSES

Diese Lizenzvereinbarung ist ein vollständiges Übereinkommen zwischen den Parteien und ersetzt alle vorherigen Vereinbarungen und Übereinkommen zwischen ihnen. Änderungen können in schriftlicher Form durch beide Parteien erfolgen. Sollte eine der Bedingungen dieser Vereinbarung aus irgendeinem Grund nicht durchsetzbar sein, so wird diese Bedingung nur in dem Ausmaß abgeändert, das erforderlich ist, um sie durchsetzbar zu machen. Alle weiteren Bedingungen dieser Vereinbarung werden dadurch nicht berührt. Diese Vereinbarung besteht nach Kalifornischem Recht, das bei Vereinbarungen zwischen den Einwohnern Kaliforniens gültig ist, wird in Kalifornien geschlossen und dort ausgeführt, sofern nicht die Bundesrechtsprechung Anwendung findet und Sie der ausschließlichen Rechtsprechung durch die staatlichen bzw. Bundesgerichte von Los Angeles, Kalifornien zustimmen.

Bei Fragen bezüglich dieser Lizenzvereinbarung wenden Sie sich bitte an:

Activision, Business and Legal Affairs, 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405, 001 310 255-20000

STAR TREK®

DER AUFSTAND







1000889.260.GM